J.LEAGUE 実況ウイニングイレブン® WINNING ELEVEN '98-'99

このたびはコナミの「Jリーグ 実況ウイニングイレブン®'98-'99」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの解説書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊べます。正しい使用法でご愛用ください。
なお、この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

おことわり：コナミでは、お客様により安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのためお買い上げの時期によって、同一商品にも多少の違いが生じる場合がありますので、ご了承ください。

For Japan Only

プレイヤー 1~2人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ対応

VX102-J1(SLPM 86154)

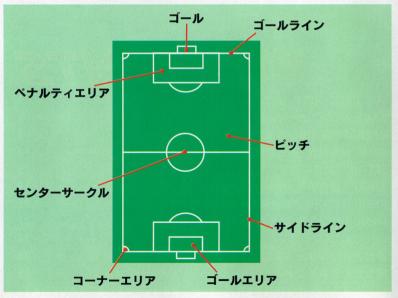
CONTENTS

※選手のデータは1998年セカンドステージ開幕版データをもとに作成しています。

FIELD　フィールドの説明

基本的には通常のサッカーのルールと同じです。
1チーム16人のシステムになっています。

フィールド（ピッチ及びその周辺）

基本ルール THE BASIC RULE

MATCH TIME　試合時間

このゲームでは、5分、10分、15分のいずれかの設定で試合を行います。
試合時間はゲームスタート時に変更できます。（P.15「試合の環境設定」参照）

EXTENSION GAME　延長戦

試合中に勝敗が決まらなかった場合は、Vゴール方式の延長戦を行い、どちらかのクラブが1点先取した時点で試合終了になります。延長戦で勝敗が決まらなかった場合にはPK戦に続きます。両クラブが5本ずつ蹴っても勝敗のつかない場合には、同じキック数で、どちらかが多くの得点をあげるまでPK戦は続きます。

※スペシャルマッチは、延長戦は行わずにPK戦に入ります。

YELLOW CARD, RED CARD　イエローカード、レッドカード

イエローカードは、1試合中に同じ選手が2枚もらうと退場になります。レッドカードは1枚もらうと即退場になります。試合中に退場した選手は次の試合は出場停止になります。リーグ戦とカップ戦では、イエローカードの累積枚数が3枚になるとその選手は次の1試合だけ出場停止になります。

※ナビスコカップは、もらったイエローカードが累積2枚になると次の1試合だけ出場停止になり、予選リーグで1枚だった場合、決勝トーナメントに進む時点でその選手のイエローカードはリセットされます。

タイトル画面でスタートボタンを押すとモードセレクト画面になります。
別売りコントローラがあればエキシビジョン、スペシャルマッチ、ＰＫ戦で２人プレイもできます。また、別売りメモリーカードがあれば、リーグ戦、カップ戦の勝敗をセーブすることができます。

EXHIBITION エキシビジョン P.19参照

好きなクラブを選択して、コンピュータと対戦、プレーヤー同士で対戦、プレーヤー２人で協力プレイの他、コンピュータ同士の対戦を観戦することができます。

J.LEAGUE リーグ戦 P.20参照

好きなクラブを選択して、１ステージ17試合のみ、または２ステージ全34試合のどちらかを選択します。勝ち点の最も多いクラブが優勝します。

CUP MODE カップ戦 P.23～24参照

好きなクラブを選択して、トーナメント方式または総当たり方式の大会を勝ち抜いていき、決勝で勝てば優勝です。７つのカップから選択することができます。

COP MODEで選択できるカップ
ナビスコカップ(18クラブ)・コナミカップ(3～16クラブの中から選択)・マーキュリーカップ・ヴィーナスカップ・マーズカップ・ジュピターカップ・ネプチューンカップ

※ナビスコカップの予選、コナミカップの総当たり戦では、引き分けがあります。

SPECIAL MATCH スペシャルマッチ P.21～22参照

オールスター戦

神奈川と静岡を東西の境としてJ-EAST、J-WEST２つの選抜チームに分かれます。

JOMO CUP

全18チームの中から選抜して、ジャパンドリームス(日本選手)、ワールドドリームス(外国籍選手)の２チームに分かれます。
両試合とも、コンピュータと対戦、プレイヤー同士での対戦、プレイヤー２人での協力プレイの他、コンピュータ同士の対戦を観戦することもできます。

P.K. ＰＫ戦 P.22参照

好きなクラブを選択しＰＫ戦だけプレイすることができます。コンピュータと対戦、プレイヤー同士での対戦、プレイヤー２人での協力プレイの他、コンピュータ同士の対戦を観戦することもできます。

TRAINING 練習モード P.24参照

通常練習・コーナーキック・フリーキックの練習ができます。

OPTIONS オプション P.28参照

メモリーカードユーティリティ

カップ戦、リーグ戦の設定データの変更ができます。

コントローラの設定

試合中に使用するコントローラの各ボタンの役割を変えることができます。最初に変更したいボタンを選択し、次に役割を入れ替えたいボタンを選択すると、１つのボタンの役割が入れ替わります。

OFFENSE オフェンス(攻撃)操作

アナログコントローラ

※アナログモード(LED赤色点灯時)になっていることを確認してください。
※振動機能のON、OFFはオプション画面で設定できます。
※L3、R3ボタンはスティックを押したときに機能します。

アナログモードスイッチ

セレクトボタン
●守備、攻撃レベルの調整。押すたびにレベルが変更されます。

L2ボタン
●L2ボタンの作戦実行/解除

L1ボタン
●操作選手切り替え

方向キー
左スティック L3ボタン
●移動、ドリブル、パス、シュートの方向
●押した後、ボールを蹴り出すまでの間に方向キーで指定します。
●相手ゴールにシュートする瞬間、シュート方向を変えられます。縦方向視点のときは、方向キーの左右のみを使用します。
●L3ボタンを押すと、守備、攻撃レベルの調整。押すたびにレベルが変更されます。

LED

スタートボタン
●ポーズ、選択画面へ

右スティック R3ボタン
●R3ボタンを押すと、ポーズ、選択画面へ

相手ゴール 相手ゴール
相手ゴール 相手ゴール
相手ゴール 相手ゴール

R2ボタン ●R2ボタンの作戦実行/解除

R1ボタン+方向キー同時押し
R1ボタン+左スティック同時押し
●ダッシュで移動

△ボタン ●スルーパス

×ボタン
●ショートパス
●ワンツーパス(L1ボタンを押しながら×ボタンを押す)

□ボタン
●シュート
●押している間はゲージが上がり、高いシュートが打てます。自分のゴール前ではクリアになります。
●シュートゲージの表示中にショートパス(×ボタン)同時押しでカーブがかかり、L1ボタン同時押しでループシュートになります。
●トラップ中にはボレーシュート、ボレークリアをします。ボールが空中にあるときはダイレクトプレイになります。(ヘディング、オーバーヘッドキック、ボレーキックなど)

○ボタン
●ロングパス
●シュートと同様にゲージが上がりパスの長さを調整できます。
●敵陣のペナルティエリアより深い位置ではセンタリングになります。連続して押すと高さが変わります。
2回押す
やや低いセンタリング
3回押す
グラウンダー(ゴロ)のセンタリング

コントローラ

●各ボタンの役割は従来のコントローラも同様です。

DIFFENSE ディフェンス(守備)操作

アナログコントローラ

※アナログモード(LED赤色点灯時)になっていることを確認してください。
※振動機能のON,OFFはオプション画面で設定できます。
※L3、R3ボタンはスティックを押したときに機能します。

L2ボタン
●L2ボタンの作戦実行/解除

L1ボタン
●操作選手切り替え

アナログモードスイッチ

方向キー　左スティック L3ボタン
●移動の方向
●L3ボタンを押すと、守備、攻撃レベルの調整。押すたびにレベルが変更されます。

LED

セレクトボタン
●守備、攻撃レベルの調整。押すたびにレベルが変更されます。

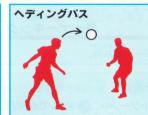
スタートボタン
●ポーズ、選択画面へ

右スティック R3ボタン
●R3ボタンを押すと、ポーズ、選択画面へ

R2ボタン
●R2ボタンの作戦実行/解除

R1ボタン+方向キー同時押し
R1ボタン+左スティック同時押し
●ダッシュで移動

×ボタン
●プレス、タックル
(プレス中にR1ボタン+方向キー/左スティックでダッシュしたままプレスがかけられます。)
●ボールが空中にあるときはヘディングパスをします。

タックル

□ボタン
●ボールが空中にあるときはダイレクトプレイになります。
(ヘディング、ボレーキックなど)
●敵のゴール前意外ではヘディングクリアになります。

△ボタン
●キーパーボタン
押している間、キーパーがボールを取りに移動します。

○ボタン
●スライディング
●ボールが空中にあるときはボレークリアになります。

●各ボタンの役割は従来のコントローラも同様です。

FREE-KICK フリーキック

- 方向キー/左スティック
  左右でボールの方向、上下で強弱が変わります。
- ○ボタン……ロングパス
- ✕ボタン……ショートパス
- □ボタン……シュート
  (シュートゲージ中✕ボタンでカーブ)
- △ボタン……スルーパス

THROW-IN スローイン

- 方向キー/左スティック
  左右で選手の方向を回転
- ○ボタン……ロングスローイン
- ✕ボタン……ショートスローイン

ショート スローイン　ロング スローイン

CORNER-KICK コーナーキック

- 方向キー/左スティック……ボールの方向。
- ○ボタン……センタリング
- ✕ボタン……ショートコーナー
- □ボタン……シュート(シュートゲージ中に✕ボタンでカーブ)

センタリング　ショート コーナー

PENALTY-KICK/P.K. ペナルティキック/PK戦

キーパー、キッカーとも6方向から選択できます。

- キッカー…方向キー/左スティックを押したまま□ボタンを押す。
- GK………ボールの方向を予測してシュートされる前に
  方向キー/左スティックを押したままにしておきます。

GOAL-KICK ゴールキック

- 方向キー/左スティック…ボールの方向を決める
- ○ボタン……ロングパス
- ✕ボタン……ショートパス

KEEPER キーパー

- ○ボタン……………………ロングキック(遠距離)
- ✕または□ボタン….オーバースロー(中距離)

REPLAY リプレイ

- 方向キー上下/左スティック上下……ズームイン、ズームアウト
- 方向キー左/左スティック左…………押している間のみ巻き戻し
- 方向キー右/左スティック右…………押している間のみ再生
- ○ボタン……コマ送り
- □ボタン……コマ戻し
- △ボタン……再生
- L1ボタン………視点左回り
- R1ボタン………視点右回り
- L2・R2ボタン…リプレイ中の選手の切り替え
- スタートボタン/R3ボタン………リプレイ終了
- セレクトボタン/L3ボタン………視点変更

どの選手の視点に合わせるかを変更できます。L2・R2ボタンで切り替えの順序が逆になります。L2ボタンは敵チームから順に、R2ボタンは味方チームから順です。

※R3ボタン、L3ボタンはスティックを押したときに機能します。

GAME 試合中

- クラブ旗
- スコア
- 1P（青の矢印）（CPUと協力する場合は、CPUは黄）
- 攻撃レベル
- 作戦の表示
- 選手名
- 試合の経過時間
- 2P（赤の矢印）
- レーダースクリーン（1Pが青、2Pが赤、CPUと協力する場合は、CPUは黄）

OUT OF PLAY アウトオブプレイ

ゲームの流れが一時的にストップし、コーナーキック、フリーキック、ゴールキック、ペナルティキックなどを行うときのことをいいます。インプレイ中に控え選手を入れた場合、アウトオブプレイ時に変更されます。

P.K. PK戦

- キッカー
- 選手名
- ポジション
- 身長、体重、年齢
- ゴールキーパー
- クラブ旗
- スコア

REPLAY リプレイ

ゴールの瞬間のアクションを見て楽しめます。（P.12参照）

PAUSE 選択画面（ポーズ）

- 振動設定　振動機能のON、OFFを選択
- 視点　「近い・標準・遠い・低い・縦」の中から選択
- ゲームのプレイを途中で終了する
- フォーメーション画面（P.16参照）
- 表示変更　5つの項目（レーダー、選手名、時間、得点、作戦表示）の設定ができます。
- ゲーム速度　遅い←・→早い
- サウンド設定画面へ

SOUND サウンド設定画面

試合中のサウンド設定が変更できます。音量はバーグラフが右へ行くほど大きくなり、左へ行くほど小さくなります。

- 効果音 音量（小←・→大）
- BGM 音量（小←・→大）
- 実況 音量（小←・→大）
- 実況のON・OFF
- ステレオ・モノラルの選択

続きから始める

リーグ戦(J.LEAGUE)・カップ戦(CUP MODE)のみ

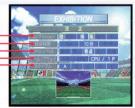
以前セーブしたメモリーカードをあらかじめ「メモリーカード差込口1」に差しておきます。(メモリーカード差込口2は使用しません)ゲームモード選択後に「CONTINUE」を選択、決定するとメモリーカード画面になります。使用するセーブデータのブロックを○ボタンで決定、スタートボタンでロードされます。

試合の環境設定

試合を始める前に試合中の設定を決定します

エキシビジョン・スペシャルマッチ(オールスター戦・JOMO CUP)のみ

方向キー/左スティック(上下)……項目選択
方向キー/左スティック(左右)……種類選択
○ボタン………決定
×ボタン………キャンセル

コンディション
昼…晴れ、雨　夜…晴れ、雨
試合時間
5分.10分.15分(ゲーム中での試合時間)
CPUレベル
最弱、弱い、普通、強い、最強
ホーム/アウェイ
スタジアム…A.B.C.D.E

チーム編成

試合中のフォーメーションや作戦を変更できます

エキシビジョン・Jリーグ・カップ戦・スペシャルマッチ共通

●フォーメーション(L1、R1ボタンで変更)

ライン	ディフェンダーが横一直線に並ぶ。
スイーパー	ディフェンスラインの最後にスイーパーを置く。
リベロ	守備のときはスイーパーとして動き、チャンス時には攻撃参加もする。

●システム(□ボタンで変更)

守備型	4-4-2D	3-5-2A	4-5-1A	4-5-1C	3-6-1A		
ノーマル	4-4-2A	4-4-2C	4-5-1B	3-6-1B	3-4-3A	3-4-3D	3-5-2C
攻撃型	4-4-2B	3-4-3B	3-4-3C	3-5-2B	4-3-3A	4-3-3B	

●選手のパラメータ表示内容　※利き足はボールのカーブ方向に影響します。

スタミナ	スピード	キック	パス	カーブ	ジャンプ	利き足(右・左)

作戦

（チーム編成の画面でセレクトボタンで表示、L2、R2ボタンで変更）

ノーマル……………攻守のバランスのとれた動きをする
中央突破…………中央に寄るように動き、積極的に中央に上がる
右サイド攻撃………右サイドに寄るように動き、積極的に右サイドにオーバーラップする
左サイド攻撃………左サイドに寄るように動き、積極的に左サイドにオーバーラップする
オーバーラップ……リベロもしくはセンターバックの選手が攻撃に参加する
ゾーンプレス………ボールに寄るように動く
カウンターアタック…攻撃の選手を前線に残すようにする
オフサイドトラップ…ディフェンスラインを上げる

攻撃／守備レベルの設定

試合中にセレクトボタンで自分以外のCPUのプレーヤー達の攻撃/守備レベル調整ができます。攻撃レベルを「攻撃的」にするとラインを押し上げて攻撃的に動きます。「守備的」にすると守備重視の動きをします。

選手の交代

入れ替える選手を選択し、〇ボタンで決定します。その後、交代で出場する選手を同じように決定します。これで出場する選手が入れ替わります。
1試合中3人までの交代ができます。
選手の交代は基本的に自由にできますが、キーパーはキーパー同士でしか交代できません。また、イエローカードやレッドカードを受けて試合に出場できない選手は名前表示が暗くなっていて選択できません。✕または、スタートボタンでポーズメニュー画面に戻ります。

●選手コンディションの見方●

絶好調	好調	まあまあ	不調	絶不調

※コンディションは試合中の体力に影響し、体力が落ちるとダッシュスピードが落ちます。

コーナーキック、フリーキック、ペナルティキック時にフォーメーション画面に入ると、ボールを蹴る選手が選択できます。試合に出場している選手の中から1人選び、カーソルを移動して〇ボタンを押し決定します。この画面では、コンディションマークのかわりにサッカーボールになっており、ボールがカーソルの役割をしています。

試合前に変更した選手の交代内容や、作戦はメモリーカードに自動的に保存されます。
カップ戦、リーグ戦で累積カードによる退場者が出た場合はセーブされません。
メモリーカードを差さずにゲームを始めると変更されたフォーメーションや選手、作戦等は基本設定に戻ります。

EXHIBITION エキシビジョン

1 エキシビジョンを選択したら、「1P vsCPU」・「1P vs2P」・「1・2P vsCPU」・「1P・CPUvsCPU」・「CPUvsCPU」のどれかを選択します。

2 全18クラブの中から使用するクラブを選択します。

3 コンディション、試合時間、CPUレベル、ホーム/アウェイ、スタジアムの設定をし、試合を開始します。
P.15～18「試合の設定」参照

4 試合が終了すると試合結果が表示されます。

J.LEAGUE リーグ戦

1stステージか2ndステージのどちらかを優勝していれば、チャンピオンシップに進むことができます。(両ステージとも優勝すれば自動的にJリーグチャンピオンになります。)

1 初めからプレイする場合は「NEW GAME」、以前メモリーカードにセーブした続きからの場合は「CONTINUE」を選択します。
P.15「続きから始める」参照

2 CPUレベル、試合時間、シーズン(1シーズン17試合のみか、2シーズン34試合のどちらかを選択)の設定をします。
最初からの場合は、使用するクラブを選択します。

3 「本日の試合の組み合わせ」が表示された後、試合開始です。
P.15～18「試合の設定」参照
試合が終了すると試合結果と他試合の結果が表示され、さらに詳しい試合データや現在の順位等が確認できます。

4 メモリーカード画面でセーブすると、次回にこの続きからゲームができます。
P.27「メモリーカード」参照

SPECIAL MATCH

スペシャルマッチでは、オールスター戦、JOMO CUPの2種類を選択できます。

オールスター戦

1 SPECIAL MATCHを選択したら、「1P vsCPU」・「1P vs2P」・「1・2 P vsCPU」・「1P・CPUvsCPU」・「CPUvsCPU」のどれかを選択した後、オールスター戦を選択します。各クラブから出場登録をする選手を選択し、使用するチーム(オールスター戦はJ-EAST、J-WESTのどちらか)を選択します。

2 コンディションや試合時間等の設定をし、試合を開始します。選択画面(ポーズ)でフォーメーションやサウンド等の設定をします。 P.15～18「試合の設定」参照
試合が終了すると試合結果が表示されます。

出場登録選手の選択 オールスター戦、JOMO CUP共通

登録したい選手の所属するクラブを選択します

登録したい選手を選択し、登録します。(1チーム控えの選手を含めて16人まで登録ができます)

スペシャルマッチ

JOMO CUP

1 SPECIAL MATCHを選択したら、「1P vsCPU」・「1P vs2P」・「1・2PvsCPU」・「1P・CPUvsCPU」・「CPUvsCPU」のどれかを選択した後、JOMO CUPを選択します。各クラブから出場登録をする選手を選択し、使用するチーム(JOMO CUPは日本選手選抜のジャパンドリームス、外国籍選手選抜のワールドドリームスのどちらか)を選択します。

2 コンディションや試合時間等の設定をし、試合を開始します。選択画面(ポーズ)でフォーメーションやサウンド等の設定をします。 P.15～18「試合の設定」参照
試合が終了すると試合結果が表示されます。

［オールスター戦］ ［JOMO CUP］

使用するチームを選択します。

出場登録選手は最初16人選抜された状態ですので、選手を入れ替える形で登録を行います。また、CPU戦の場合には、CPU側の出場登録選手を選抜することもできます。

CUP MODE

1 初めからプレイする場合は「NEW GAME」、以前メモリーカードにセーブした続きからの場合は「CONTINUE」を選択します。 P.15「続きから始める」参照

2 参加するカップを選択し、CPUレベル、試合時間等の設定をします。コナミカップでは大会方式(トーナメント戦か総当たり戦のどちらか)も選択します。

3 最初からの場合は、使用するクラブを選択します。
(カップ戦に参加するクラブを自動選択することもできます)
トーナメント表あるいは予選表、総当たり表が表示された後、試合開始です。 P.15～18「試合の設定」参照

4 試合が終了すると試合結果と他試合の結果が表示され、さらに詳しい試合データや他の試合の状況が確認できます。試合結果の表示の後、「データをセーブする」を選択すると、次回にこの続きからゲームができます。
P.27「メモリーカード」参照
※ナビスコカップ決勝トーナメント、コナミカップのトーナメント方式、地方カップでは、負けるとゲームオーバーになりセーブができません。

カップ戦

コナミカップでトーナメント方式を選択した場合、その他のトーナメント方式のカップ戦（ナビスコカップ以外）では、さらにホーム&アウェイ方式の有無を選択できます。
ホーム&アウェイ方式有りの場合は、毎回2試合ずつ行います。2試合行った後、両チームの合計得点が同じ場合、両チームのアウェイ時の得点を2倍換算して勝敗を決定します。それでも同点の場合は延長、PK戦になります。
ホーム&アウェイ方式無しの場合は、1試合のみ行います。

TRAINING 練習モード

敵選手がフィールドにいない状態でパス、ドリブル、コーナーキック、フリーキックなどが好きなクラブで練習できます。
練習を終了する場合は、ポーズ画面(スタート/R3ボタン)で「練習をやめる」を選択します。

ポーズ画面で練習内容を選択できます。

[コーナーキック]

[フリーキック]

COMMON GAME

エキシビジョン、リーグ戦、カップ戦、スペシャルマッチ共通

ハーフタイムと試合終了時に、その試合の結果や成績を見ることができます。

[試合結果]

[得点結果]

CUP MODE

カップ戦のみ

カップ戦は、ナビスコカップ(18クラブ参加)の場合のみ、5、5、4、4のクラブに分かれて総当たり戦の予選を行います。予選上位1チームが決勝トーナメントで戦います。
ナビスコカップ、コナミカップ以外のカップはすべてトーナメント方式です。

[トーナメント表]

[予選表]

[総当たり表]

J.LEAGUE

リーグ戦のみ

勝ち点制度
90分間での勝利…3点
延長戦での勝利…2点
PK戦での勝利…1点

方向キー/左スティック……スクロール
○ボタン……次の画面へ
×ボタン……キャンセル、前の画面へ

勝点=勝点	90分=90分	P.K.=PK戦	得点=得点	Yカード=イエローカード
勝利=勝利合計	延長=延長戦	敗戦=敗戦合計	失点=失点	Rカード=レッドカード

[順位表]

順位ごとになっている表で勝敗などの内容がわかります。

[順位推移グラフ]

クラブを選ぶと、そのクラブの順位の動きがわかります。

[勝敗表]

各クラブのそれまでの勝敗結果がわかります。

[対戦表]

対戦したクラブの勝敗結果がわかります。

[得点ランキング]

最も多くゴールをあげた選手が上位32人まで表示されます。

MEMORY CARD メモリーカード

別売りメモリーカードがあれば試合の結果をセーブ、ロードすることができます。「メモリーカード差込口1」にメモリーカードを差し込みます。「メモリーカード差込口2」は使用しません。セーブ方法はリーグ戦、カップ戦とも同じです。

※注意　セーブ・ロード中にメモリーカードの抜き差しはおやめ下さい。

方向キー………選択
○ボタン………データのブロックの決定
×ボタン………キャンセル、前の画面へ
△ボタン………データの削除
スタートボタン…セーブ/ロード

SAVE セーブ

試合終了後に「セーブする」を選択、決定するとメモリーカード画面になります。セーブするブロックを○ボタンで決定し、スタートボタンを押すとセーブが行われます。1試合で1ブロック使用します。△ボタンでデータを削除します。セーブが終わったら×ボタンで前画面に戻ります。データの削除は、セーブ画面でのみ行なえます。

●ゲームを終わるときの注意●

本体の電源を切る前にディスクホルダーを開けて、回転が止まってからディスクを取り出し、電源を切るのが正しい方法です。先に電源を切ると回転が止まりませんので、ディスクを取り出すときに傷を付けてしまう恐れがあります。

OPTION オプション

●メモリーカードユーティリティ MEMORY CARD UTILITY

セーブされているFILE1～5のカップ戦の「CPUレベル」「試合時間」の2項目とリーグ戦ではさらに「プレイヤーモード」の設定変更を行うことができます。

●コントローラの設定 CONTROLLER CONFIGURATION

試合中に使用するコントローラのボタンの役割を変更できます。最初に変更したいボタンを選択し、次に役割を入れ替えたいボタンを選択します。

●画面調整 SCREEN ALIGNMENT ADJUST MODE

画面の上下左右のずれを調整できます。

●振動設定

アナログコントローラのバイブレーション機能のON、OFFを設定します。

●サウンド SOUND

実況や効果音、BGMなどの音量調節や、実況のON、OFFなどを設定します。

●ワイドテレビモード

ワイド画面のモニター用に画面の変更ができます。

［オプション画面］

［メモリーカードユーティリティ］

POINT 勝利のポイント

ANNOUNCER アナウンサー

真鍋 由氏（テレビ朝日アナウンサー）

東京都出身。昭和40年生。東洋大学卒業。

平成3年テレビ朝日入社。以後「邦子がタッチ」「Oh！エルくらぶ」など情報バラエティー番組を担当する一方、スポーツ方面でも活躍。現在は、野球などで実況を担当する。「人生に無駄はない」を信条に日夜研鑽する甘いマスクの硬派な男。

ENDING THEME エンディングテーマ

エンディングテーマ — Key of Life — VOCE（ヴォーチェ）

デジタルでもなくアナログでもないニュータイプのボーカルユニット「VOCE」。テクノロジーを意識した構築的なサウンドとリズムにパワフルかつ繊細なボーカルが絡み、混沌とした世紀末に新たな風を送り込む。VOCE（ヴォーチェ）とはイタリア語で「声」の意。

Key of Life / VOCE　produced by VOCE　compose : Akio Ushima
words : KOUSAKU(AKLIVE)　arrangement : Yasuhiko Fukuda

POINT 勝利のポイント

●チャンスを最大限に生かそう

先制点を奪うことができたら、更にチャンスが広がります。それ以外の状況でも、選手のネームプレートが黄色に点滅している時はチームの攻撃力が上がっていることを表します。攻撃レベルの上げ下げと併用して、相手のカウンターをくらわないように注意しながら追加点を狙いにいこう。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京サービスセンター　〒163-0448　東京都新宿区西新宿2-1-1　TEL03-3348-4500(直)
大阪サービスセンター　〒561-0834　大阪府豊中市庄内栄町4-23-18　TEL06-334-0335(直)

●商品に関するお問い合わせは●　フリーダイヤル **0120-086-573**（ハロー　コナミ）

お客様相談室
コナミホットライン

「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。

営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）
午前10:30～12:00/午後1:00～5:00

電話番号はお間違えのないようにおかけください。

最新情報はコナミテレホンサービス（毎月第2・4月曜日内容一新）　東京03-3436-2277　大阪06-455-0477
インターネット情報サービス ホームページアドレス　**http://www.konami.co.jp/**

VX102-J1 (SLPM 86154)